

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Ruang Lingkup	4
1.5.1 Apa	4
1.5.2 Siapa	4
1.5.3 Dimana	4
1.5.4 Kapan	4
1.5.5 Kenapa	4
1.5.6 Bagaimana	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Praktis	5
1.6.2 Manfaat teoritis	5
1.7 Metode Perancangan	6
1.7.1 Kualitatif	6
1.7.2 Pengumpulan Data	6
1.7.3 Analisis Data	7
1.7.4 Analisis Visual	7
1.8 Bagan Perancangan	9
1.9 Pembabakan	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 Awal Mula Pandemi Covid-19 di Indonesia	11
2.2 Multitasking	12
2.3 Media	14
2.3.1 Film	14
2.3.2 Film Pendek	15
2.3.3 Desainer Produksi	15
2.6 Pendekatan Psikologi	16

2.6.1 Pendekatan Psikologi Kognitif	16
2.6.1 Pendekatan Psikologi Warna	16
BAB III DATA DAN ANALISIS	18
3.1 Data dan Analisis Objek	18
3.1.1 Data dan Analisis Observasi	18
3.1.1.1 Data Observasi	18
3.1.1.2 Analisis Hasil Observasi	20
3.1.2 Data dan Analisis Wawancara	20
3.1.2.1 Data Wawancara	20
3.1.2.2 Analisis Hasil Wawancara	28
3.1.3 Analisis Data Objek	30
3.1.3.1 Data Objek	30
3.1.3.2 Analisis Pendekatan	31
3.2 Data dan Analisis Kuesioner	32
3.2.1 Data Kuesioner	33
3.2.2 Analisis Data Kuesioner	61
3.2.3 Data Khalayak Sasar	62
3.3 Data dan Analisis Karya Film Sejenis	64
3.3.1 Data Karya Film Sejenis	64
3.3.2 Analisis Karya Film Sejenis	76
3.3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis	78
3.4 Hasil Analisis	78
3.5 Tema Besar	80
3.6 Kata Kunci	81
BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN	82
4.1 Konsep Perancangan	82
4.1.1 Konsep Karya	82
4.1.2 Konsep Visual	82
4.1.3 Konsep Pesan	82
4.1.4 Konsep <i>Jobdesc</i>	83
4.2 Perancangan Karya	83
4.2.1 Pra Produksi	83
4.2.2 Produksi	110
4.2.3 Pasca Produksi	113
4.3 Hasil Perancangan	114
4.4 Media Pendukung	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
DAFTAR LAMPIRAN	126